



Literacy og juridiske rollespil på gymnasiet og universitetet

Elgaard, Karina Kim Egholm; Frandsen, Christian Aalborg; Kabel, Kristine

Published in:
Viden om Literacy

Publication date:
2018

Document version
Også kaldet Forlagets PDF

Citation for published version (APA):
Elgaard, K. K. E., Frandsen, C. A., & Kabel, K. (2018). Literacy og juridiske rollespil på gymnasiet og universitetet. *Viden om Literacy*, (24), 100-106. https://www.videnomlaesning.dk/media/2569/24_karina-kim-egholm-elgaard_christian-aalborg-frandsen_kristine-kabel.pdf



Literacy og juridiske rollespil på gymnasiet og universitetet

KARINA KIM EGHOLM ELGAARD, LEKTOR,
KØBENHAVNS UNIVERSITET, CHRISTIAN
AALBORG FRANDSEN, CAND.MAG., KØGE
GYMNASIUM OG KRISTINE KABEL, LEKTOR,
KØBENHAVNS PROFESSIONSHØJSKOLE

Artiklen handler om gennemførelsen af to forskellige spil- og literacyforløb henholdsvis på gymnasiet og på jurastudiet. I det ene forløb deltog elever i et rollespil om *Valladolid-procesen* i år 1550-1551 i historie på Køge Gymnasium. I det andet deltog studerende i et skatteretligt rollespil, *Landsskatterettens processpil*, som del af et ekstracurriculært tilvalg på Københavns Universitet. Begge rollespil er juridiske rollespil, hvor elever og studerende kan erfare en særlig sprogbrug og argumentationsmåde, som de senere kan anvende i andre sammenhænge. Det er vores erfaring, at rollespillene kan være positivt medvirkende til, at elever og studerende udvikler en kritisk literacy.

I artiklen præsenterer vi indledningsvis det spil- og literacyprojekt, der ligger til grund for artiklen, og vi beskriver de to rollespil og vores forståelse af literacy nærmere. Herefter undersøger vi gymnasieelevernes og de jurastuderendes deltagelse og deres udsagn om spillene. Det leder til fund om deltagerne engagement og den betydning, spillenes konkurrenceelement har, og om vigtige nuanceforskelle i, hvilken kritisk literacy de to forskellige rollespil kan være med til at udvikle.

Et spil- og literacyprojekt

Hvad har rollespil og literacy med hinanden at gøre? Kan man sammenligne rollespil i gymnasie-

regi med rollespil i universitetsregi? Og kan der overhovedet komme nogle brugbare fund ud af at forsøge sig med at gøre dette? Dette var nogle af de første spørgsmål, som vi i efteråret 2017 stillede os selv, inden vi kastede os ud i et samarbejde om det spil- og literacyprojekt, som artiklen her rapporterer fra.¹

Fællesnævneren for os blev dog hurtigt klar, nemlig vores arbejde med juridiske rollespil i undervisning. I juridiske rollespil er konkurrenceelementet meget fremtrædende, idet der normalt udpeges en vinder af spillet, dvs. den, der får medhold i sine synspunkter af dommeren eller juryen. Det er også helt essentielt, at deltagerne har en dyb faglig forståelse for, hvad der skal til for at vinde. Det vil oftest være sådan, at den, der mestrer sproget og samtidig har de bedste og mest overbevisende argumenter, vil vinde spillet. Deltagerne har således brug for en høj grad af opmærksomhed på, hvilken sprogbrug og hvilken argumentationsmåde der virker i juridiske rollespil og senere i en praktisk virkelighed som for eksempel retssager.

Vi blev nysgerrige og valgte at undersøge gymnasieelevers og jurastuderendes måder at forholde sig kritisk til sprogbrug og argumentationsmåde i juridiske rollespil på. På baggrund af interviews med nogle af deltagerne efter gennemførelsen af rollespillene i vores undervisning ville vi under-

søge deres oplevelse af at være med i rollespillet, og vi ville særligt undersøge, hvilken grad af kritisk literacy de opnåede gennem rollespillet, sådan som en kritisk literacy kan vise sig i udsagn om sprogbrug og argumentationsmåde i spillene. I projektet trak vi også på vores erfaringer med den omgang med tekster, som fordres i spillene.

Inden vi foretog interviewene, forventede vi, at der ville være en stor forskel på gymnasieelever og jurastuderende. Vi troede, at forskellen i uddannelsesniveaue ville være af afgørende betydning for resultaterne. Dette måtte vi sande var forkert antaget, idet vores resultater rent faktisk viser, at der ikke er den store forskel at spore mellem de deltagende gymnasieelever og jurastuderende i forhold til graden af kritisk literacy, sådan som vi har undersøgt den. Begge deltagergrupper udviste ifølge vores vurdering en høj grad af viden om måder at skabe betydning på i rollespillene efter gennemførelsen af disse, men for gymnasieeleverne især i forhold til argumentation generelt og for de jurastuderende især i forhold til en fagligt specialiseret sprogbrug og argumentationsmåde.

Begge deltagergrupper udviste ifølge vores vurdering en høj grad af viden om måder at skabe betydning på i rollespillene efter gennemførelsen af disse.

De to juridiske rollespil

Rollespillet på Køge Gymnasium blev udført som en del af historieundervisningen i 2.g. *Valladolid-processen* i år 1550-1551 var en retssag omhandlende, hvorvidt Amerikas oprindelige folk kunne anses for at være mennesker. Gymnasieeleverne blev sat godt ind i den historiske kontekst og retssagens baggrund. Herefter blev de fordelt på følgende roller: Juryen, La Vega konge, Sepulveda, Las Casas og tilhørere. Hver deltager skulle lave sin egen specifikke karakter ud fra de forskellige samfundsgruppers interesser og konflikter baseret på de læste kilder.

På baggrund af deltagernes mundtlige indlæg træffer juryen i dette rollespil afgørelse i retssagen og udpeger en vinder. Deltagerne skal argumentere for en politisk holdning mere end en juridisk holdning. De skal således trække på historiefaglig viden samt viden om politisk/ideologisk argumentation og have et sprogligt repertoire, der gør dem i stand til at argumentere på denne måde. Til forskel herfra skal de jurastuderende i det skatteretlige rollespil i langt højere grad trække på deres juridiske viden og deres viden om, hvordan fx advokater agerer i praksis i retssager, når de har brug for specialiserede termer.

Det skatteretlige rollespil er *Landsskatterettens processpil*², der som nævnt er et ekstracurriculært tilbud til de jurastuderende på Københavns Universitet. De studerende kan være på 1.-3. semester af kandidatuddannelsen. Processpillet går ud på at gennemføre en fiktiv administrativ skattesag ved Landsskatteretten, som er meget virkelighedstro. Deltagerne bliver først inddelt i grupper, hvoraf halvdelen agerer klager/skatteyder, og den anden halvdel SKAT/skattemyndighed. På baggrund af gruppernes skriftlige udveksling udpeges først en vindergruppe henholdsvis for klager og for SKAT. Herefter afholdes der retsmøde i Landsskatterettens lokaler, hvor de to grupper fremlægger hver deres side af sagen. Derpå træffer Landsskatteretten begrundet afgørelse i sagen på grundlag af gruppernes skriftlige og mundtlige præstation. Som sådan udpeges der ikke en egentlig vinder af spillet, men grupperne vil "vinde" i det omfang, de får medhold i deres synspunkter på de forskellige forhold i sagen.

Vores forståelse af literacy

I begge rollespillene handler det om at finde de rigtige argumenter. Hvordan argumenterne fremføres og uddybes, er åbent, hvorfor denne type rollespil kan ses som et "open-ended game", hvor der er rum til at forme sin egen persona: Stil, baggrund, mål, og her argumentationsmåde (Gee, 2006). Deltagerne har også brug for at kunne forstå og bruge sprog, sådan som det kræves i rollespillene, der er bygget op om "situated meaning". Deltagerne skal altså forstå, hvordan fx ord kan have skiftende betydning, og reglerne for argumentation forhandles til en vis grad mellem



Kilde: Landsskatteretten, Landsskatterettens processpil 2017. Fra venstre mod højre: Thomas Karl Fausbøll, Magnus Mørch Tuxen og Frederikke Hansen.

deltagerne. Rummet for forhandling er dog større i det historiske rollespil end i processpillet på jurastudiet.

Der indgår i spillene en lang række forskellige typer af skriftlige tekster, fx historiebøger, opgavebeskrivelser, fiktive breve og afgørelser.

Vi forstår literacy med et primært socialsemiotisk perspektiv, det vil sige med en særlig betoning af, hvordan måder at skabe betydning på blandt andet er situationsbestemt, og at literacy derfor også må forstås i flertal som *literacies* (New London Group, 1996; Kalantzis & Cope, 2012). Der indgår i spillene en lang række forskellige typer af skriftlige tekster, fx historiebøger, opgavebeskrivelser, fiktive breve og afgørelser, hvoraf nogle tekster skal læses og forstås, mens andre skal forfattes af deltagerne. Der indgår også diverse former for tekster med et mundtligt sigte, fx noter og talepapirer til brug under retssagen. Desuden indgår den mundtlige argumentation under retssagerne. Vi antog, med inspiration fra Apperley & Beavis (2011), at det ville berige

forståelsen af tekster og *literacies* i en historisk og nutidig kontekst at bruge et juridisk rollespil som led i undervisningen på gymnasiet og på universitetet og desuden engagere elever og studerende til at udforske de komplekse måder at skabe betydning på i spillene og derved også i den konstruerede virkelighed, som de skal løse spillets opgaver i (Egenfeldt-Nielsen, Heide-Schmidt & Tosca, 2016).

Ifølge Macken-Horarik (1998) kan man skelne mellem forskellige niveauer af literacy, hvor 'critical literacy' er afhængig af og bygger på 'skills literacy' og 'specialised literacy' (hun har også kategorien 'mainstream literacy', som vi ikke inddrager). Vi har taget udgangspunkt i denne skelnen, og fordi der i vores projekt er tale om to forskellige uddannelsesniveauer, fandt vi det sandsynligt, at der ville være et behov for at graduere deltagerne kritiske literacy yderligere. I videste forstand kan en kritisk literacy have som mål at skabe kritisk tænkende personer, som kan identificere konstruktioner af virkeligheden samt kritisere og forandre verden (Luke, 2012). Men vi forventede ikke, at alle deltagerne i interviewene ville udvise samme grad af kritisk forholden sig til sprogbrug og argumentationsmåde.

Interview med fire deltagere

Vi har interviewet fire deltagere i rollespillene, heraf to gymnasieelever og to jurastuderende. Det bemærkes, at de interviewede deltagere formentlig ikke er repræsentative for alle deltagere. Blandt gymnasieeleverne er det dygtige og engagerede elever, der er blevet interviewet. For så vidt angår de jurastuderende, skete der allerede i forberedelsesfasen en udvælgelse af de to grupper, der skulle være henholdsvis klager og SKAT, hvorfor det formentlig er nogle af de fagligt velfunderede studerende, der er blevet interviewet. Det mener vi dog ikke ændrer på muligheden for at undersøge og sammenligne de interviewede deltagere og deres kritiske literacy, men det sætter naturligvis en begrænsning for, hvorvidt det siger noget om alle de deltagende elever og studerende i de to juridiske rollespil.

De jurastuderende fremhæver den faglige fordybelse og den selvstændige udforskning som særlig motiverende og lærerig, mens gymnasieeleverne fremhæver konkurrenceelementet og det at spille en rolle som særlig motiverende.

Hvordan var deltagernes oplevelse af rollespillet?

Gennemgående viser interviewene, at rollespillene virkede meget motiverende på deltagere, der peger på den faglige fordybelse som vigtig for deres oplevelse af rollespillet. De jurastuderende fremhæver den faglige fordybelse og den selvstændige udforskning som særlig motiverende og lærerig, mens gymnasieeleverne fremhæver konkurrenceelementet og det at spille en rolle som særlig motiverende. Konkurrenceelementet fremhæves som vigtigt for deres engagement fx på denne måde:

Det var rigtig sjovt, fordi vi gik til lektien og historien på en anden måde end ellers, og det, som optog os mest, var at lave en argumentation imod de andre.

Jeg oplever lidt rollespillet som en konkurrence mellem os, der havde en vigtig rolle [i spillet].

Det ses tydeligt, at rollespillet fremmer deres lyst til fordybelse og indlevelse i rollen. Der er en opfattelse af, at opgaven kan løses godt eller dårligt, og at deltagere kan forme og påvirke udfaldet ved at anvende en faglighed. Deltagerne ser ud til at have en oplevelse af at indgå i en fiktiv verden:

Man blev meget farvet af sin rolle som klager, i spillet forløbet var man ikke SKAT på noget tidspunkt [...] man følte, man var med klager, og at der stod meget på spil.

Denne deltager har taget en identitet som klager på sig i en sådan grad, at der faktisk opstod en identifikation med en fiktiv klager. Rollespillet opfattes således af de jurastuderende som meget tæt på en virkelig praksis, og det fremhæves, at det netop er brugbarheden og det meget 'virkelighedsnære', som engagerer. På dette punkt adskiller de to rollespil sig fra hinanden, idet gymnasieeleverne fremhæver, at det er den anderledes undervisningsform, som er motiverende for dem.

Hvilken grad af kritisk literacy udviser deltagere?

I forbindelse med forberedelsen af rollespillene skrev alle deltagere 'in game'-tekster, det vil sige tekster, der indgår i spillene, blandt andet for *hvordan* de ville argumentere. I det historiske rollespil skrev de således en strategisk drejebog, mens de i processpillet skrev en defineret faglig genre, en procedure. En procedure er en parts mundtlige fremstilling af sagen, hvor parten fremkommer med sine synspunkter og argumenter til støtte for det ønskede resultat. De interviewede jurastuderende nævner, at proceduren kræver noget særligt i forhold til andre tekster. Videre giver alle deltagere udtryk for, at de forberedte egne argumenter og forberedte, hvordan man bedst kunne ramme modparten, hvorved 'in-game'-teksterne blev til en skriftligt formuleret forhåndsstrategi. Denne opmærksomhed på, hvordan en argumentation kan opbygges og udvikles, ser vi således hos både gymnasieelever og jurastuderende.

Som vi ser det, fremmer det åbne spilunivers og retssagens genstandsfelt i det historiske rollespil [...] en manipulerende tilgang til argumentation.

Interviewene viser, at deltagerne er meget optagede af, hvordan sproget bruges til at italesætte bestemte vinkler på virkeligheden. En af deltagerne i det historiske rollespil siger, at man bevidst forsøgte at skabe en negativ italesættelse, og at der var en manipulerende og strategisk tanke bag anvendelse af visse nøje bestemte ord. Dette viser spor af en veludviklet kritisk literacy, fordi eleven har kunnet finde og udvælge centrale pointer og sproglige opbygninger fra en historisk kildetekst, samtidig med at eleven har formået at konstruere en række nye argumenter.

Som vi ser det, fremmer det åbne spilunivers og retssagens genstandsfelt i det historiske rollespil – som er fjernt fra nutidige værdier – en manipulerende tilgang til argumentation. Det er vanskeligt at opbygge en egentlig fagspecifik argumentation for, at Amerikas oprindelige folk ikke er mennesker, og derfor bliver spillet en dyst på kildeforståelse og argumentationsteknik. Den gode argumentationsmåde er manipulerende og bidrager til mistolkninger hos juryen og tilhørerne, udtaler en deltager. Vi mener at se, at deltagerne i det historiske rollespil formår at gøre nedenstående:

- at læse og fortolke en tekst og indsætte den i en konkret kontekst
- at tage kritisk stilling til konkrete forhold i skriftlig tekst og i mundtlig argumentation: ordvalg, perspektiver, udeladte perspektiver, naturaliseringer og underlagte hensigter
- at udvise opmærksomhed på, hvordan tekster og sprog bruges forskelligt i forskellige kontekster (fortid-nutid).

I processpillet på jurastudiet ses mange af de samme forhold, men her inddrager og bruger deltagerne i langt højere grad en faglig viden. De udviser i højere grad en fagligt specialiseret literacy. En deltager udtrykker, at man ikke var 'særlig op-

mærksom på sproget' ud over en 'svær fagterminologi', men samtidig understreges det:

Man brændte for, om nogle af ens små finesser kunne komme igennem, man havde fundet gode ting og nogle gråzoner, der gjorde, at det ikke var entydigt, indholdsmæssigt forsøgte man at skabe en rimelig tvivl, der kunne komme en til gode [...].

Her ses en kritisk literacy udtrykt, idet deltageren er bevidst om sprogets magt. Deltageren i processpillet har forstået at tilpasse sig procedurereglerne i en retssag og formår at bruge sin faglige viden og det krævede sprog i den konkrete situation:

Der er en særlig sprogbrug i klagesager, måder at manipulere på, modstanderholdet var meget opmærksom på at bruge ordet 'firmabil' for at tydeliggøre, at det ikke var en privat bil, der er ordspil og spidsfindigheder, som er med til underbevidst at påvirke [...].

Dette tyder på, at deltagerne [...] også mere generelt er opmærksomme på, at sproglige italesættelser er et væsentligt element i konstruktionen af forståelser og tolkninger af verden.

Deltageren forstår, at ord kan påvirke opfattelsen af en situation, samtidig med at pointerne er hentet fra retspraksis. Dette tyder på, at deltagerne ikke kun mestrer skatteretlig specialiseret sprogbrug og argumentationsmåde og kan formulere sig om denne, men også mere generelt er opmærksomme på, at sproglige italesættelser er et væsentligt element i konstruktionen af forståelser og tolkninger af verden.

Efter vores vurdering kan de jurastuderendes kritiske literacy ses ved, at de kan:

- anvende forskellige typer faglige tekster (lærebog, artikler, retspraksis) og tilpasse disse den konkrete sag, som spillet opstiller

- tage kritisk stilling til konkrete forhold i skriftlig tekst og mundtlig argumentation: ordvalg, perspektiver, udeladte perspektiver, naturaliseringer og underlagte hensigter, som tilmed kobles til faglige krav for sprogbrug og argumentationsform
- i mindre grad udviser en metaforståelse af, hvordan tekster og sprog bruges forskelligt i forskellige kontekster, da deres kritiske opmærksomhed, som den kommer til udtryk i interviewene, særligt er rettet mod sprogbrug og argumentationsform i et specialiseret fagligt domæne.

Afsluttende om ligheder og forskelle mellem grupperne

På baggrund af ovenstående anser vi det for at være engagerende for gymnasieelever og jurastuderende at deltage i juridiske rollespil. Det ses tydeligt, at de interviewede deltagere lever sig ind i rollespillet, herunder den særlige sprogbrug og argumentationsmåde, der kræves i spillene. Konkurrenceelementet er vigtigt for deres engagement og for det faglige udbytte, idet konkurrenceelementet synes at medvirke til at skærpe udviklingen af deltagernes kritiske literacy.

Der er en klar forskel på, hvordan gymnasieeleverne og de jurastuderende kan deltage. Gymnasieeleverne indgår i et mere åbent rollespil, hvor spillereglerne ikke er nær så fastlagte som i processpillet. Herved bliver deres argumentation mere fokuseret på sproglige kneb og argumentationstekniske tricks. Dette kan være med til at udvikle en generel kritisk literacy, fordi der i spillet kræves en høj grad af forståelse for sprogets magt til at forme verden. I modsætning hertil er de jurastuderendes udvikling af en kritisk literacy meget mere bundet op på det specialiserede faglige domæne, hvor det er essentielt at leve op til juridisk viden og krav for sprogbrug og argumentationsmåde i en skattesag.

Både gymnasieelever og jurastuderende udviser en høj grad af kritisk forholden sig i interviewene, men gymnasieeleverne synes i højere grad at have fået skærpet deres forståelse for argumentation generelt, mens de jurastuderende i højere grad

synes at have fået skærpet deres forståelse for og brug af sprog og argumentationsform, som kræves i senere praktisk virkelighed. I begge rollespil har deltagerne skullet forholde sig til og selv producere en række forskellige typer skriftlige og mundtlige tekster, og selvom vi her i artiklen kun har omtalt, men ikke har undersøgt disse, så er dette også en afgørende del af rollespillenes literacypotentiale.

I den sammenhæng har vi overvejet forbedringer til rollespilskonceptet, særligt i forhold til brug af juridiske rollespil i gymnasier regi. Et forslag er at inkorporere mere skriftlig forberedelse ligesom i processpillet på jurastudiet, da dette må anses for at skærpe deltagernes kritiske omgang med tekster, herunder historiske skriftlige kilder.

Sammenfattende peger vi på, at juridiske rollespil har potentiale til at medvirke til at udvikle elever og studerendes kritiske literacy. Dette er med forbehold for det begrænsede datagrundlag og det forhold, at vi formentlig har interviewet nogle af de dygtigste og mest engagerede deltagere.

Referencer

- Apperley, T., & Beavis, C. (2011). Literacy into action: digital games as action and text in the English and literacy classroom. *Pedagogies: An International Journal*, 6(2), 130-143.
- Egenfeldt-Nielsen, S., Heide-Schmidt, J., & Tosca, S. P. (2016). Chapter 3: What is a Game? *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 31-60. London: Routledge.
- Gee, J. P. (2006). Are Video Games Good for Learning? *Digital kompetanse*, 3, 172-183.
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2012). *Literacies*. Melbourne: Cambridge University Press.
- Luke, A. (2012). Critical Literacy: Foundational Notes. *Theory Into Practice*, 51:4-11.
- Macken-Horarik, M. (1998). Exploring the Requirements of Critical School Literacy: A View from two Classrooms. In: Christie, F., & Misson, R. (Eds.), *Literacy and Schooling* (p. 74-103). London: Routledge.

New London Group (1996): A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-92.

Noter

- 1 Projektet er udført af Karina Kim Egholm Elgaard og Christian Aalborg Frandsen som en del af kurset Spil og literacy på masteruddannelsen MIL, der udbydes af Aalborg Universitet og Aarhus Universitet. Forfatterne vil gerne takke lektor Thorkild Hanghøj, Aalborg Universitet, for gode indspark og inspirerende sparring på projektet.
- 2 <http://jura.ku.dk/fire/uddannelse/processpil/>, som er besøgt den 25. juni 2018.